

Master Privato

Design Tessile per la Moda



tech università
tecnologica

Master Privato Design Tessile per la Moda

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/master/master-design-tessile-moda

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 34

06

Titolo

pag. 42

01

Presentazione

Quello della moda è un settore caratterizzato da un'enorme presenza a livello globale. Si tratta probabilmente della più diffusa espressione d'arte, dal momento che nessuno può sottrarvisi. Può inoltre plasmare l'identità individuale e collettiva di molte persone, rendendola un'espressione artistica, ma anche personale. Ecco perché il design tessile applicato alla moda è così importante e può influenzare culturalmente le persone di diversi Paesi e zone. Questo programma offre ai propri studenti tutti gli strumenti necessari per creare diversi tipi di design applicati alla moda tessile, per consentire loro di diventare i grandi designer del futuro, ispirando milioni di persone in tutto il mondo.



“

Pensa ai tuoi designer preferiti. Se desideri raggiungere il successo come loro, questo Master Privato è ciò di cui hai bisogno"

Nella vita di tutti i giorni ci sono alcune questioni che, a causa della loro onnipresenza, passano inosservate anche se sono di grande importanza. Uno di questi elementi è la moda. È impossibile evitarla. Che ci piaccia o no, la moda plasma esteticamente paesi, culture e gruppi sociali. Anche le persone che non si vestono in un certo modo ne sono consapevolmente influenzate.

Ecco perché si tratta di un elemento fondamentale a livello sociale. Tuttavia la sua importanza è notevole anche in altri settori, come l'industria tessile o il mondo della cultura. La moda muove miliardi di dollari all'anno e gli stilisti più rinomati sono considerati i grandi artisti di quest'epoca.

Proprio per questo motivo, si tratta di una disciplina multidimensionale che riguarda una grande percentuale della popolazione in modo diretto e la totalità della popolazione in modo indiretto. Chi desidera specializzarsi nel design tessile applicato alla moda sa quindi che il proprio ruolo sarà particolarmente influente e che le proprie creazioni potranno influenzare molte persone e rappresentare una forte crescita economica per la propria azienda o il proprio marchio.

Il Master Privato in Design Tessile per la Moda offre agli studenti tutti gli strumenti necessari per specializzarsi nella materia e diventare figure di spicco nel mondo della moda grazie agli spettacolari modelli che saranno in grado di creare.

Questo **Master Privato in Design Tessile per la Moda** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti di moda
- ◆ La sua prospettiva generale e, allo stesso tempo, specifica, grazie alla quale abbraccia il panorama globale del design tessile per la moda, insegnando agli studenti ogni tipo di conoscenza specifica
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative per il design tessile
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



L'industria della moda ha bisogno di stilisti con nuove idee. Questa specializzazione ti fornisce tutti gli strumenti per diventarlo"

“

La moda è un elemento essenziale in tutto il mondo. Specializzati nel design tessile e inizia a cambiare il mondo"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Crea capi di ogni tipo utilizzando i tuoi tessuti preferiti e raggiungi il successo.

Desideri vedere i tuoi prodotti sfilare su una passerella? Questa specializzazione ti aiuterà a raggiungere questo obiettivo.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è offrire ai propri studenti i migliori contenuti affinché possano realizzare i loro sogni e vedere i loro lavori sfilare sulle migliori passerelle del mondo. Gli studenti ricevono una serie di conoscenze che spaziano dalla tecnica di ideazione in sé, passando per una profonda conoscenza del mondo dell'arte a cui ispirarsi, sino ad arrivare alla scelta dei materiali per realizzarla. TECH assicura così che gli studenti imparino tutto ciò che serve per avere successo in questo importante settore.





“

Questo Master Privato ti aiuterà a creare i progetti che hai sempre sognato”



Obiettivi generali

- ◆ Ottenere una conoscenza dettagliata della storia della moda, utile ai professionisti che desiderano lavorare in questo settore al giorno d'oggi
- ◆ Conoscere il legame tra la storia dell'arte e della moda
- ◆ Essere in grado di progettare capi di moda di successo
- ◆ Saper applicare le principali tecniche di stampa tessile

“

La moda è un'arte, per cui una volta terminato questo programma sarai un vero e proprio artista”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Disegno artistico

- ◆ Conoscere le strategie di osservazione e rappresentazione della forma
- ◆ Comprendere la visione piana e tridimensionale
- ◆ Apprendere varie tecniche e l'uso di strumenti grafici seguendo criteri di analisi e sintesi
- ◆ Differenziare e identificare i supporti, i materiali e gli strumenti che contraddistinguono ciascuna tecnica, nonché il vocabolario di base
- ◆ Conoscere e padroneggiare gli elementi grafici del disegno e i supporti più adatti alla realizzazione grafica

Modulo 2. Disegno tecnico

- ◆ Utilizzare la conoscenza dei sistemi di rappresentazione come strumento per la ricerca di soluzioni ai problemi di disegno
- ◆ Sviluppare la concezione e la visione dello spazio, acquisendo nuovi strumenti che incoraggiano la promozione e la generazione di idee
- ◆ Imparare a rappresentare gli oggetti nei sistemi diedri, assonometrici e conici per veicolare un'idea in vista della sua realizzazione
- ◆ Acquisire le conoscenze teoriche e metodologiche necessarie per la realizzazione di progetti tecnici
- ◆ Affrontare direttamente la rappresentazione di corpi tridimensionali su un piano, affinando il senso della percezione
- ◆ Sviluppare competenze e abilità per esprimersi con precisione, chiarezza e obiettività nelle soluzioni grafiche
- ◆ Comprendere modelli tridimensionali e visualizzare figure o parti da qualsiasi punto di vista

Modulo 3. Colorimetria

- ◆ Conoscere e comprendere, a livello teorico e pratico, il fenomeno del colore nei suoi diversi ambiti
- ◆ Conoscere i diversi strumenti e le risorse più aggiornate per l'uso del colore nel design e saper gestire i diversi metodi di applicazione del colore sia manualmente che digitalmente nel processo di design
- ◆ Capire come applicare il colore sfruttando le risorse cromatiche e le dimensioni standard internazionali per raggiungere obiettivi specifici nei progetti di design
- ◆ Analizzare e differenziare le principali leggi della percezione visiva utilizzando la nomenclatura e il linguaggio della specialità
- ◆ Comprendere gli schemi di base della disposizione compositiva nel design

Modulo 4. Storia dell'arte contemporanea

- ◆ Approfondire la metodologia della storia dell'arte contemporanea in termini di classificazione e analisi
- ◆ Conoscere la terminologia specifica della storia dell'arte contemporanea e utilizzarla in modo appropriato
- ◆ Analizzare e comprendere il significato storico dell'arte contemporanea e il suo impatto sulla società
- ◆ Gestire le risorse e le fonti dell'arte contemporanea
- ◆ Comprendere la storia dell'arte contemporanea come fonte di ispirazione, creatività e qualità nelle produzioni di design

Modulo 5. Strumenti digitali per il design

- ◆ Conoscere i software più importanti nell'attuale contesto del design
- ◆ Padroneggiare il vocabolario, le metodologie e i contenuti teorico-pratici dell'imaging digitale e vettoriale
- ◆ Comprendere i software di ritocco e manipolazione delle immagini e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarli
- ◆ Comprendere il software di disegno vettoriale e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarlo
- ◆ Comprendere i software di progettazione editoriale e sviluppare le capacità di creare il proprio lavoro artistico finale

Modulo 6. Disegno di moda

- ◆ Comprendere l'anatomia umana e le sue caratteristiche principali per poterla rappresentare nel figurino di moda
- ◆ Conoscere il canone del corpo umano per consentire la stilizzazione del figurino di moda
- ◆ Analizzare e distinguere in modo esaustivo le aree più importanti del corpo umano nella realizzazione di un figurino di moda
- ◆ Differenziare le tecniche di rappresentazione grafico-plastica nell'illustrazione di moda
- ◆ Ricercare uno stile personale nel figurino di moda come segno distintivo dell'identità del designer di moda

Modulo 7. Tecnologia tessile

- ◆ Identificare i diversi tipi di fibre tessili
- ◆ Selezionare un materiale tessile per un design specifico in base alle sue proprietà
- ◆ Conoscere le tecniche di colorazione
- ◆ Imparare a conoscere i diversi tipi di armatura per i tessuti traforati
- ◆ Conoscere le proprietà dei diversi materiali e le tecniche per la loro manipolazione ed elaborazione
- ◆ Conoscere le principali tecniche di stampa tessile

Modulo 8. Sostenibilità nella moda

- ◆ Comprendere che l'attuale stile di vita umano ci rende consumatori insostenibili
- ◆ Acquisire e applicare criteri ambientali e di sostenibilità nella fase di ideazione e sviluppo del design
- ◆ Imparare a conoscere le misure preventive e appropriate per ridurre l'impatto ambientale
- ◆ Utilizzare la sostenibilità come requisito nella metodologia di design
- ◆ Fornire agli studenti fonti di ispirazione naturali ed ecologiche

Modulo 9. Creazione di materiali tessili

- ◆ Conoscere la storia del ricamo, le sue suddivisioni e i relativi materiali, nonché la sua storia e la sua influenza sulla moda attuale
- ◆ Imparare il punto croce
- ◆ Conoscere i principi della tessitura e la relativa classificazione
- ◆ Imparare a fare il pizzo, conoscere i materiali usati per realizzarlo, la sua storia e la sua influenza sulla moda di oggi
- ◆ Imparare a realizzare il merletto, i materiali ideali per la sua produzione, nonché la sua storia e la sua influenza sulla moda di oggi
- ◆ Imparate a lavorare all'uncinetto, i materiali ideali per la sua realizzazione, nonché la sua storia e la sua influenza sulla moda di oggi
- ◆ Imparate a lavorare a maglia, i materiali ideali per farlo, la sua storia e la sua influenza sulla moda di oggi

Modulo 10. Metodi di stampa tessile

- ◆ Conoscere le principali tecniche di stampa tessile
- ◆ Distinguere il supporto adatto e specifico per ogni tecnica di stampa
- ◆ Analizzare i possibili problemi tecnici che possono sorgere durante la stampa di un determinato progetto di design
- ◆ Cercare soluzioni pratiche, metodologiche e alternative che permettano di utilizzare la stampa tessile come risorsa per il design
- ◆ Promuovere le risorse e le fonti del progetto di design

03

Competenze

Al termine di questo Master Privato in Design Tessile per la Moda, gli studenti saranno in grado di svolgere una serie di compiti legati alla creazione di diversi capi di abbigliamento destinati a pubblici eterogenei. Gli studenti saranno quindi in grado di creare design accattivanti, applicare diverse tecniche di stampa tessile e comprendere tutti gli elementi che definiscono la moda come arte, affinché possano realizzare modelli adatti a diverse aree e a numerosi scopi.





“

Le tue nuove competenze ti renderanno un esperto molto richiesto nel campo del design per la moda"



Competenze generali

- ◆ Create design accattivanti che diventeranno must have della stagione
- ◆ Applicare i criteri storici dell'industria della moda ai modelli attuali, in modo che diventino capi imprescindibili per qualsiasi guardaroba
- ◆ Applicare diverse tecniche di stampa tessile nel design della moda, dando sempre la priorità ai prodotti più sostenibili

“

Impara tutto ciò che conta per diventare una star nel mondo della moda"





Competenze specifiche

- ◆ Acquisire le competenze necessarie per realizzare disegni artistici
- ◆ Realizzare disegni tecnici e tridimensionali
- ◆ Riconoscere i diversi stili artistici che possono essere applicati al progetto di moda
- ◆ Conoscere a fondo le caratteristiche dei colori per applicare i più adatti ai progetti di moda
- ◆ Applicare i criteri dell'arte contemporanea al design della moda
- ◆ Applicare diverse tecniche di disegno per la moda per creare nuovi progetti
- ◆ Presentare visivamente una collezione di moda
- ◆ Applicare materiali che si adoperano per la sostenibilità in fase di ideazione e creazione dei capi di abbigliamento
- ◆ Applicare diverse tecniche di ricamo nella creazione di capi d'abbigliamento
- ◆ Applicare le tecniche più comunemente utilizzate nella stampa tessile

04

Struttura e contenuti

Questo programma è suddiviso in 10 moduli, con i quali gli studenti approfondiranno aspetti relativi al disegno artistico, alla tecnologia tessile, alle tecniche di stampa, alla storia dell'arte per la moda, alla colorimetria, agli strumenti di design digitale e al disegno tecnico. Gli studenti acquisiranno così una conoscenza completa del settore, diventando veri e propri esperti del mestiere e i futuri stilisti da imitare.





“

*I migliori contenuti del design
tessile applicato alla moda"*

Modulo 1. Disegno artistico

- 1.1. Storia del disegno
 - 1.1.1. Origine del disegno
 - 1.1.2. Primi disegni
 - 1.1.3. Epoca egizia
 - 1.1.4. Cultura greca
 - 1.1.5. Medioevo
 - 1.1.6. Il Rinascimento
 - 1.1.7. Età moderna
 - 1.1.7.1. Futurismo
 - 1.1.7.2. Cubismo
 - 1.1.7.3. Espressionismo
 - 1.1.7.4. Surrealismo
 - 1.1.8. Arte digitale
- 1.2. Materiali e supporti
 - 1.2.1. Materiali tradizionali
 - 1.2.2. Materiali non tradizionali
 - 1.2.3. Materiali per il disegno
 - 1.2.4. Materiali industriali
 - 1.2.5. Materiali alternativi
 - 1.2.6. Supporti per il disegno
- 1.3. Rapporto tra arte e disegno
 - 1.3.1. Pittura
 - 1.3.2. Scultura
 - 1.3.3. Musica
 - 1.3.4. Danza
 - 1.3.5. Letteratura
 - 1.3.6. Cinema
- 1.4. Elementi base del disegno
 - 1.4.1. La linea e il punto
 - 1.4.2. La forma
 - 1.4.3. Luce e ombra
 - 1.4.4. Il volume
 - 1.4.5. La proporzione
 - 1.4.6. La prospettiva
 - 1.4.7. La texture
 - 1.4.8. Il colore
- 1.5. Classificazione del disegno
 - 1.5.1. Disegno artistico
 - 1.5.2. Disegno tecnico
 - 1.5.3. Disegno geometrico
 - 1.5.4. Disegno meccanico
 - 1.5.5. Disegno architettonico
 - 1.5.6. Disegno animato
 - 1.5.7. Disegno a mano libera
- 1.6. Forma, proporzione, chiaroscuro, composizione e colore
 - 1.6.1. Forma
 - 1.6.2. Proporzione
 - 1.6.3. Chiaroscuro
 - 1.6.4. Composizione
 - 1.6.5. Colore
- 1.7. Analisi della forma I: visione sul piano
 - 1.7.1. La prospettiva
 - 1.7.2. Prospettiva gerarchica
 - 1.7.3. Prospettiva militare
 - 1.7.4. Prospettiva cavaliere
 - 1.7.5. Prospettiva assonometrica
 - 1.7.6. Prospettiva conica

- 1.8. Analisi della forma II: visione in tre dimensioni
 - 1.8.1. La tridimensionalità monoculare: l'immagine piatta
 - 1.8.2. Efficacia della monocularità
 - 1.8.3. La stereopsi
 - 1.8.4. Simulazione e misurazione della stereopsi
- 1.9. Tecniche di espressione e rappresentazione nel processo di design
 - 1.9.1. Mappa mentale
 - 1.9.2. Rapporti grafici
 - 1.9.3. Illustrazione
 - 1.9.4. Il fumetto
 - 1.9.5. Le *storyboard*
- 1.10. L'importanza del disegno per l'essere umano
 - 1.10.1. Libertà di pensiero e di espressione
 - 1.10.2. Abilità comunicativa
 - 1.10.3. Sensibilità artistica
 - 1.10.4. Invenzione, immaginazione e creatività

Modulo 2. Disegno tecnico

- 2.1. Introduzione alla geometria piana
 - 2.1.1. Il materiale di base e il suo utilizzo
 - 2.1.2. Tratti fondamentali del piano
 - 2.1.3. I Poligoni. Relazioni metriche
 - 2.1.4. Standardizzazione, righe, scrittura e formati
 - 2.1.5. Dimensione standardizzata
 - 2.1.6. Scale
 - 2.1.7. Sistemi di rappresentazione
 - 2.1.7.1. Tipi di proiezione
 - 2.1.7.1.1. Proiezione conica
 - 2.1.7.1.2. Proiezione cilindrica ortogonale
 - 2.1.7.1.3. Proiezione cilindrica obliqua
 - 2.1.7.2. Tipi di sistemi di rappresentazione
 - 2.1.7.2.1. Sistemi di misura
 - 2.1.7.2.2. Sistemi prospettici

- 2.2. Tratti fondamentali del piano
 - 2.2.1. Elementi geometrici fondamentali
 - 2.2.2. Perpendicolarità
 - 2.2.3. Parallelismo
 - 2.2.4. Operazioni con i segmenti
 - 2.2.5. Angoli
 - 2.2.6. Circonferenze
 - 2.2.7. Luoghi geometrici
- 2.3. Trasformazioni geometriche
 - 2.3.1. Isometrie
 - 2.3.1.1. Uguaglianza
 - 2.3.1.2. Traslazione
 - 2.3.1.3. Simmetria
 - 2.3.1.4. Rotazione
 - 2.3.2. Isomorfe
 - 2.3.2.1. Omotetia
 - 2.3.2.2. Somiglianze
 - 2.3.3. Anamorfiche
 - 2.3.3.1. Equivalenze
 - 2.3.3.1. Investimento
 - 2.3.4. Proiettive
 - 2.3.4.1. Omologia
 - 2.3.4.2. Omologia affine o affinità
- 2.4. I Poligoni
 - 2.4.1. Linee poligonali
 - 2.4.1.1. Definizione e tipi
 - 2.4.2. Triangoli
 - 2.4.2.1. Elementi e classificazione
 - 2.4.2.2. Costruzione di triangoli
 - 2.4.2.3. Linee e punti di rilievo
 - 2.4.3. Quadrilateri
 - 2.4.3.1. Elementi e classificazione
 - 2.4.3.2. Parallelogrammi

- 2.4.4. Poligoni regolari
 - 2.4.4.1. Definizione
 - 2.4.4.2. Costruzione
- 2.4.5. Perimetri e aree
 - 2.4.5.1. Definizione. Calcolare l'area
 - 2.4.5.2. Unità di area
- 2.4.6. Area dei poligoni
 - 2.4.6.1. Area dei quadrilateri
 - 2.4.6.2. Area dei triangoli
 - 2.4.6.3. Area dei poligoni regolari
 - 2.4.6.4. Area dei poligoni irregolari
- 2.5. Tangenti e raccordi Curve tecniche e coniche
 - 2.5.1. Tangenti, raccordi e polarità
 - 2.5.1.1. Tangenti
 - 2.5.1.1.1. Teoremi sulle tangenti
 - 2.5.1.1.2. Disegni di linee tangenti
 - 2.5.1.1.3. Raccordi di linee rette e curve
 - 2.5.1.2. Polarità rispetto a una circonferenza
 - 2.5.1.2.1. Disegnare circonferenze tangenti
 - 2.5.2. Curve tecniche
 - 2.5.2.1. Ovali
 - 2.5.2.2. Ovoidi
 - 2.5.2.3. Spirali
 - 2.5.3. Curve coniche
 - 2.5.3.1. Ellisse
 - 2.5.3.2. Parabola
 - 2.5.3.3. Iperbole



- 2.6. Sistema diedro
 - 2.6.1. Informazioni generali
 - 2.6.1.1. Il punto e la retta
 - 2.6.1.2. Il piano. Le intersezioni
 - 2.6.1.3. Parallelismo, perpendicolarità e distanze
 - 2.6.1.4. Cambiamenti di piano
 - 2.6.1.5. Rotazione
 - 2.6.1.6. Deriva
 - 2.6.1.7. Angoli
 - 2.6.2. Curve e superfici
 - 2.6.2.1. Curve
 - 2.6.2.2. Superfici
 - 2.6.2.3. Poliedri
 - 2.6.2.4. Piramide
 - 2.6.2.5. Prisma
 - 2.6.2.6. Cono
 - 2.6.2.7. Cilindro
 - 2.6.2.8. Superfici di rivoluzione
 - 2.6.2.9. Intersezione tra superfici
 - 2.6.3. Ombre
 - 2.6.3.1. Informazioni generali
- 2.7. Sistema vincolato
 - 2.7.1. Punto, retta e piano
 - 2.7.2. Intersezioni e abbattimenti
 - 2.7.2.1. Deriva
 - 2.7.2.2. Applicazioni
 - 2.7.3. Parallelismo, perpendicolarità, distanze e angoli
 - 2.7.3.1. Perpendicolarità
 - 2.7.3.2. Distanze
 - 2.7.3.3. Angoli
 - 2.7.4. Linee, superfici e terreni
 - 2.7.4.1. Terreni
 - 2.7.5. Applicazioni
- 2.8. Sistema assonometrico
 - 2.8.1. Assonometria ortogonale: punto, retta e piano
 - 2.8.2. Assonometria ortogonale: intersezioni, deriva e perpendicolarità
 - 2.8.2.1. Deriva
 - 2.8.2.2. Perpendicolarità
 - 2.8.2.3. Forme piane
 - 2.8.3. Assonometria ortogonale: prospettiva dei corpi
 - 2.8.3.1. Rappresentazione dei corpi
 - 2.8.4. Assonometria obliqua: deriva, perpendicolarità
 - 2.8.4.1. Vista frontale
 - 2.8.4.2. Deriva e perpendicolarità
 - 2.8.4.3. Figure piane
 - 2.8.5. Assonometria obliqua: prospettiva dei corpi
 - 2.8.5.1. Ombre
- 2.9. Sistema conico
 - 2.9.1. Proiezione conica o centrale
 - 2.9.1.1. Le intersezioni
 - 2.9.1.2. Parallelismo
 - 2.9.1.3. Deriva
 - 2.9.1.4. Perpendicolarità
 - 2.9.1.5. Angoli
 - 2.9.2. Prospettiva lineare
 - 2.9.2.1. Costruzioni ausiliarie
 - 2.9.3. Prospettiva di linee e superfici
 - 2.9.3.1. Prospettiva pratica
 - 2.9.4. Metodi di prospettiva
 - 2.9.4.1. Struttura inclinata
 - 2.9.5. Restituzione prospettica
 - 2.9.5.1. Riflessi
 - 2.9.5.2. Ombre

- 2.10. Bozzetto
 - 2.10.1. Obiettivi del bozzetto
 - 2.10.2. La proporzione
 - 2.10.3. Processo di abbozzo
 - 2.10.4. Il punto di vista
 - 2.10.5. Etichettatura e simboli grafici
 - 2.10.6. Misura

Modulo 3. Colorimetria

- 3.1. Teoria del colore
 - 3.1.1. Percezione della forma e dello spazio
 - 3.1.2. Il colore. Definizione
 - 3.1.3. Percezione del colore
 - 3.1.4. Proprietà e dimensioni del colore
 - 3.1.5. Classificazione del colore
- 3.2. La percezione del colore
 - 3.2.1. L'occhio umano
 - 3.2.2. Visione dei colori
 - 3.2.3. Variabili nella percezione del colore
 - 3.2.4. Percezione non visiva del colore
- 3.3. Modellazione e standardizzazione del colore
 - 3.3.1. Storia del colore
 - 3.3.1.1. Le prime teorie
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton
 - 3.3.1.4. Moses Harris
 - 3.3.1.5. Goethe
 - 3.3.1.6. Runge
 - 3.3.1.7. Chevreul
 - 3.3.1.8. Rood
 - 3.3.1.9. Munsell
 - 3.3.1.10. Ostwald
- 3.3.2. Percezione visiva
 - 3.3.2.1. Assorbimento e riflessione
 - 3.3.2.2. Molecole di pigmento
- 3.3.3. Attributi del colore
 - 3.3.3.1. Tono
 - 3.3.3.2. Luminosità
 - 3.3.3.3. Saturazione
- 3.3.4. Colori caldi e freddi
- 3.3.5. Armonia di colori
- 3.3.6. Contrasto
- 3.3.7. Effetti cromatici
 - 3.3.7.1. Dimensione
 - 3.3.7.2. Trasparenza, peso e massa
- 3.4. Semiotica e semantica del colore
 - 3.4.1. Semiotica del colore
 - 3.4.2. Descrizione del colore
 - 3.4.3. I colori: materiali, luci, percezioni, sensazioni
 - 3.4.4. Colore e materia
 - 3.4.5. La verità del colore
 - 3.4.5. Percezione del colore
 - 3.4.6. Il peso del colore
 - 3.4.7. Vocabolario dei colori
- 3.5. Il colore nel design
 - 3.5.1. Tendenze cromatiche
 - 3.5.2. Graphic Design
 - 3.5.3. Interior Design
 - 3.5.4. Architettura
 - 3.5.5. Design del paesaggio
 - 3.5.6. Design di moda

- 3.6. Composizione
 - 3.6.1. Informazioni generali
 - 3.6.1.1. Codici utilizzati
 - 3.6.1.2. Grado di originalità e banalità
 - 3.6.1.3. Grado di specificità e astrazione
 - 3.6.2. Organizzazione configurativa dell'immagine: rapporto tra sfondo e figura
 - 3.6.3. Organizzazione configurativa dell'immagine: leggi gestaltiche
 - 3.6.4. Organizzazione configurativa dell'immagine: sistemi di organizzazione dello spazio
 - 3.6.4.1. Equilibrio: statico o dinamico. Sistema focale o ortogonale
 - 3.6.4.2. Proporzioni
 - 3.6.4.3. Simmetria
 - 3.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 3.6.5. Studio del settore
- 3.7. Le funzioni dell'immagine
 - 3.7.1. Rappresentativa
 - 3.7.1.1. Cartografica
 - 3.7.1.2. Scientifica
 - 3.7.1.3. Architettonica
 - 3.7.1.4. Progettuale
 - 3.7.2. Persuasiva
 - 3.7.3. Artistica
- 3.8. Psicologia del colore
 - 3.8.1. Colori caldi e freddi
 - 3.8.2. Effetti fisiologici
 - 3.8.3. Simbolismo del colore
 - 3.8.4. Gusti personali sui colori
 - 3.8.5. Effetti emotivi
 - 3.8.6. Colore locale e espressività

- 3.9. Il significato dei colori
 - 3.9.1. Blu
 - 3.9.2. Rosso
 - 3.9.3. Giallo
 - 3.9.4. Verde
 - 3.9.5. Nero
 - 3.9.6. Bianco
 - 3.9.7. Arancione
 - 3.9.8. Viola
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Oro
 - 3.9.11. Argento
 - 3.9.12. Marrone
 - 3.9.13. Grigio
- 3.10. Uso del colore
 - 3.10.1. Fonti di tinture e pigmenti
 - 3.10.2. Illuminazione
 - 3.10.3. Mix di oli e acrilici
 - 3.10.4. Ceramica smaltata
 - 3.10.5. Vetro colorato
 - 3.10.6. Stampa a colori
 - 3.10.7. Foto a colori

Modulo 4. Storia dell'arte contemporanea

- 4.1. Fauvismo
 - 4.1.1. Origini e influenze
 - 4.1.2. Caratteristiche
 - 4.1.3. Opere
 - 4.1.4. Rappresentanti principali
- 4.2. Espressionismo
 - 4.2.1. Origini e influenze
 - 4.2.2. Caratteristiche
 - 4.2.3. Opere
 - 4.2.4. Rappresentanti principali

- 4.3. Futurismo
 - 4.3.1. Origini e influenze
 - 4.3.2. Caratteristiche
 - 4.3.3. Opere
 - 4.3.4. Rappresentanti principali
- 4.4. Arte astratta
 - 4.4.1. Origini e influenze
 - 4.4.2. Caratteristiche
 - 4.4.3. Opere
 - 4.4.4. Rappresentanti principali
- 4.5. Costruttivismo
 - 4.5.1. Origini e influenze
 - 4.5.2. Caratteristiche
 - 4.5.3. Opere
 - 4.5.4. Rappresentanti principali
- 4.6. Dadaismo
 - 4.6.1. Origini e influenze
 - 4.6.2. Caratteristiche
 - 4.6.3. Opere
 - 4.6.4. Rappresentanti principali
- 4.7. Surrealismo
 - 4.7.1. Origini e influenze
 - 4.7.2. Caratteristiche
 - 4.7.3. Opere
 - 4.7.4. Rappresentanti principali
- 4.8. Le prime correnti artistiche dell'arte post-concettuale
 - 4.8.1. Arte informale
 - 4.8.2. Nuova figurazione
 - 4.8.3. Arte cinetica
 - 4.8.4. *Pop art*
 - 4.8.5. Nuovo realismo
 - 4.8.6. Arte d'azione

- 4.9. Le seconde correnti artistiche dell'arte post-concettuale
 - 4.9.1. Minimalismo
 - 4.9.2. Iperrealismo
 - 4.9.3. Arte concettuale
 - 4.9.4. Postmodernismo
 - 4.9.5. *Street art*
 - 4.9.6. *Land art*
- 4.10. L'arte postconcettuale oggi
 - 4.10.1. *Pop art*
 - 4.10.2. Oggetto d'arte
 - 4.10.3. *Body art*
 - 4.10.4. *Performance*
 - 4.10.5. Strutture

Modulo 5. Strumenti digitali per il design

- 5.1. Introduzione all'imaging digitale
 - 5.1.1. Le TIC
 - 5.1.2. Descrizione delle tecnologie
 - 5.1.3. Comandi
- 5.2. Immagine vettoriale. Lavorare con oggetti
 - 5.2.1. Strumenti di scelta
 - 5.2.2. Raggruppamento
 - 5.2.3. Allineare e distribuire
 - 5.2.4. Guide intelligenti
 - 5.2.5. Simboli
 - 5.2.6. Trasformare
 - 5.2.7. Distorsione
 - 5.2.8. Involucri
 - 5.2.9. Elaborazione tracciati
 - 5.2.10. Forme composte
 - 5.2.11. Tracciati composti
 - 5.2.12. Tagliare, dividere e separare

- 5.3. Immagine vettoriale. Colore
 - 5.3.1. Modi di colore
 - 5.3.2. Strumento contagocce
 - 5.3.3. Campioni
 - 5.3.4. Gradienti
 - 5.3.5. Riempimento
 - 5.3.6. Pannello delle apparenze
 - 5.3.7. Attributi
- 5.4. Immagine vettoriale. Editing avanzato
 - 5.4.1. Gradiente di maglia
 - 5.4.2. Pannello di trasparenza
 - 5.4.3. Modi di fusione
 - 5.4.4. Calco interattivo
 - 5.4.5. Maschere di ritaglio
 - 5.4.6. Testo
- 5.5. Bitmap. I livelli
 - 5.5.1. Creazione
 - 5.5.2. Collegamento
 - 5.5.3. Trasformazione
 - 5.5.4. Raggruppamento
 - 5.5.5. Livelli di regolazione
- 5.6. Bitmap. Selezioni, maschere e canali
 - 5.6.1. Strumento di selezione: frame
 - 5.6.2. Strumento di selezione: lazo
 - 5.6.3. Strumento bacchetta magica
 - 5.6.4. Menù selezione. Gamma di colori
 - 5.6.5. Canali
 - 5.6.6. Ritocco di maschere
 - 5.6.7. Maschere di ritaglio
 - 5.6.8. Maschere vettoriali
- 5.7. Bitmap. Modi di fusione e stili di livelli
 - 5.7.1. Stili dei livelli forma
 - 5.7.2. Opacità
 - 5.7.3. Opzioni di stili di livelli
 - 5.7.4. Modi di fusione
 - 5.7.5. Esempi di modi di fusione
- 5.8. Il progetto editoriale. Tipologie e Forme
 - 5.8.1. Il progetto editoriale
 - 5.8.2. Tipologie del progetto editoriale
 - 5.8.3. Creazione e configurazione del documento
- 5.9. Elementi compositivi del progetto editoriale
 - 5.9.1. Pagine maestre
 - 5.9.2. Reticolazione
 - 5.9.3. Integrazione e composizione del testo
 - 5.9.4. Integrazione di immagini
- 5.10. Impaginazione, esportazione e stampa
 - 5.10.1. Impaginazione
 - 5.10.1.1. Selezione e editing fotografico
 - 5.10.1.2. Verifica preliminare
 - 5.10.1.3. Confezionare
 - 5.10.2. Esportazione
 - 5.10.2.1. Esportazione per i mezzi digitali
 - 5.10.2.2. Esportazione per i mezzi fisici
 - 5.10.3. Stampa
 - 5.10.3.1. La stampa tradizionale
 - 5.10.3.1.1. Rilegatura
 - 5.10.3.2. La stampa digitale

Modulo 6. Disegno di moda

- 6.1. Storia dell'illustrazione
 - 6.1.1. Storia dell'illustrazione
 - 6.1.2. Tipologie
 - 6.1.3. Il manifesto
 - 6.1.4. Illustratori
- 6.2. Materiali e supporti nell'illustrazione
 - 6.2.1. Materiali
 - 6.2.2. Supporti
 - 6.2.3. Nuove tecnologie
- 6.3. Anatomia artistica
 - 6.3.1. Introduzione all'anatomia artistica
 - 6.3.2. La testa e il collo
 - 6.3.3. Il torso
 - 6.3.4. Arti superiori
 - 6.3.5. Arti inferiori
 - 6.3.6. Il movimento
- 6.4. Proporzioni del corpo umano
 - 6.4.1. Antropometria
 - 6.4.2. Proporzioni
 - 6.4.3. Canoni
 - 6.4.4. Morfologia
 - 6.4.5. Proporzioni
- 6.5. Composizione base
 - 6.5.1. Parte frontale
 - 6.5.2. Schiena
 - 6.5.3. Profilo
 - 6.5.4. Scorci
 - 6.5.5. Movimento
- 6.6. Il volto umano
 - 6.6.1. La testa
 - 6.6.2. Gli occhi
 - 6.6.3. Il naso
 - 6.6.4. La bocca
 - 6.6.5. Sopracciglia
 - 6.6.6. Orecchie
 - 6.6.7. Capelli
- 6.7. La figura umana
 - 6.7.1. L'equilibrio del corpo
 - 6.7.2. Il braccio
 - 6.7.3. La mano
 - 6.7.4. Il piede
 - 6.7.5. La gamba
 - 6.7.6. Il busto
 - 6.7.7. La figura umana
- 6.8. Tecniche di illustrazione di moda
 - 6.8.1. Tecnica tradizionale
 - 6.8.2. Tecnologia digitale
 - 6.8.3. Tecnica mista
 - 6.8.4. Tecnica del collage
- 6.9. Illustrazione dei materiali
 - 6.9.1. Tweed
 - 6.9.2. Charol
 - 6.9.3. Lana
 - 6.9.4. Paillettes
 - 6.9.5. Trasparenza
 - 6.9.6. Seta
 - 6.9.7. Dènim
 - 6.9.8. Cuoio
 - 6.9.9. Pelo animale
 - 6.9.10. Altri materiali

- 6.10. Ricerca dello stile personale
 - 6.10.1. Il figurino di moda
 - 6.10.2. La stilizzazione
 - 6.10.3. Pose di moda
 - 6.10.4. Pettinature
 - 6.10.5. Il design

Modulo 7. Tecnologia tessile

- 7.1. Introduzione ai prodotti tessili
 - 7.1.1. Storia del settore tessile
 - 7.1.2. I tessuti nel tempo
 - 7.1.3. Macchinario tessile tradizionale
 - 7.1.4. L'importanza dei tessuti nella moda
 - 7.1.5. Simbologia utilizzata sui materiali tessili
 - 7.1.6. Scheda tecnica dei tessuti
- 7.2. Materiali tessili
 - 7.2.1. Classificazione delle fibre tessili
 - 7.2.1.1. Fibre naturali
 - 7.2.1.2. Fibre artificiali
 - 7.2.1.3. Fibre sintetiche
 - 7.2.2. Proprietà della fibra
 - 7.2.3. Riconoscimento delle fibre tessili
- 7.3. I filati
 - 7.3.1. Armature di base
 - 7.3.2. Caratteristiche generali dei filati
 - 7.3.3. Classificazione dei filati
 - 7.3.4. Fasi di filatura
 - 7.3.5. Macchine utilizzate
 - 7.3.6. Sistemi di numerazione delle filettature
- 7.4. Tessuti traforati
 - 7.4.1. Tessuti traforati
 - 7.4.2. Armatura sfalsata
 - 7.4.3. Armature in tessuti traforati
 - 7.4.4. Classificazione delle armature
 - 7.4.5. Tipi di armature
 - 7.4.6. Tipi di tessuti traforati
 - 7.4.7. Il telaio traforato
 - 7.4.8. Telai speciali
- 7.5. Tessuti a maglia
 - 7.5.1. Storia del lavoro a maglia
 - 7.5.2. Classificazione
 - 7.5.3. Tipologia
 - 7.5.4. Confronto tra tessuti a trama semplice e a maglia
 - 7.5.5. Caratteristiche e funzionamento in base alla struttura
 - 7.5.6. Tecnologia e macchinari per ottenerli
- 7.6. Finiture tessili
 - 7.6.1. Finiture fisiche
 - 7.6.2. Finiture chimiche
 - 7.6.3. Resistenza dei tessuti
 - 7.6.4. Il *pilling*
 - 7.6.5. Variazione dimensionale dei tessuti
- 7.7. Tintura
 - 7.7.1. Trattamenti preliminari
 - 7.7.2. Tintura
 - 7.7.3. Macchinari
 - 7.7.4. Fattori di produzione
 - 7.7.5. Schiarimento ottico
 - 7.7.6. Il colore

- 7.8. Stampaggio
 - 7.8.1. Stampa diretta
 - 7.8.1.1. Stampa a blocchi
 - 7.8.1.2. Stampa a rullo
 - 7.8.1.3. Stampa a termotrasferimento
 - 7.8.1.4. Stampa serigrafica
 - 7.8.1.5. Stampa su ordito
 - 7.8.1.6. Stampa per corrosione
 - 7.8.2. Stampa per riserva
 - 7.8.2.1. Batik
 - 7.8.2.2. Tie-Dye
 - 7.8.3. Altri tipi di stampa
 - 7.8.3.1. Stampa differenziale
 - 7.8.3.2. Elettrostatica policroma
- 7.9. Tessuti tecnici e intelligenti
 - 7.9.1. Definizione e analisi
 - 7.9.2. Applicazioni tessili
 - 7.9.3. Nuovi materiali e tecnologie
- 7.10. Pelle, cuoio e altro
 - 7.10.1. Pelle e cuoio
 - 7.10.2. Classificazione del cuoio
 - 7.10.3. Processo di concia
 - 7.10.4. Trattamento successivo alla concia
 - 7.10.5. Processo tecnologico della conceria
 - 7.10.6. Metodi di conservazione
 - 7.10.7. Cuoio sintetico
 - 7.10.8. Discussione: pelle naturale o sintetica

Modulo 8. Sostenibilità nella moda

- 8.1. Ripensare il design di moda
 - 8.1.1. La catena di approvvigionamento
 - 8.1.2. Aspetti principali
 - 8.1.3. Sviluppo sostenibile della moda
 - 8.1.4. Il futuro della moda
- 8.2. Il ciclo di vita di un capo di abbigliamento
 - 8.2.1. Pensare al ciclo della vita
 - 8.2.2. Attività e impatto
 - 8.2.3. Strumenti e modelli di valutazione
 - 8.2.4. Strategie di design sostenibile
- 8.3. Norme di qualità e sicurezza nel settore tessile
 - 8.3.1. Qualità
 - 8.3.2. Etichette
 - 8.3.3. Sicurezza dei capi d'abbigliamento
 - 8.3.4. Verifiche relative ai consumi
- 8.4. Obsolescenza programmata
 - 8.4.1. Obsolescenza programmata e rifiuti provenienti da apparecchiature elettriche ed elettroniche
 - 8.4.2. Estrazione delle risorse
 - 8.4.3. Produzione di rifiuti
 - 8.4.4. Riciclaggio e riutilizzo dei rifiuti elettronici
 - 8.4.5. Consumo responsabile
- 8.5. Design sostenibile
 - 8.5.1. Design dell'abbigliamento
 - 8.5.2. Design empatico
 - 8.5.3. Selezione di tessuti, materiali e tecniche
 - 8.5.4. Impiego di monomateriali
- 8.6. Produzione sostenibile
 - 8.6.1. Modellazione e costruzione di modelli
 - 8.6.2. Tecniche a zero rifiuti
 - 8.6.3. Costruzione
 - 8.6.4. Opera di design destinata a durare nel tempo



- 8.7. Distribuzione sostenibile
 - 8.7.1. Fornitori e produttori
 - 8.7.2. Impegno con le comunità locali
 - 8.7.3. Vendita
 - 8.7.4. Design conforme alle esigenze
 - 8.7.5. Design di moda inclusivo
- 8.8. Uso sostenibile del capo d'abbigliamento
 - 8.8.1. Schemi di utilizzo
 - 8.8.2. Come ridurre i lavaggi
 - 8.8.3. Interventi di riparazione e manutenzione
 - 8.8.4. Design per le riparazioni
 - 8.8.5. Design modulare del capo d'abbigliamento
- 8.9. Riciclaggio
 - 8.9.1. Riutilizzo e rifabbricazione
 - 8.9.2. Rivalutazione
 - 8.9.3. Riciclo dei materiali
 - 8.9.4. Produzione a ciclo chiuso
- 8.10. Designer di moda sostenibile
 - 8.10.1. Katharine Hamnett
 - 8.10.2. Stella McCartney
 - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 8.10.4. Susan Dimasi
 - 8.10.5. Isabell de Hillerin

Modulo 9. Creazione di materiali tessili

- 9.1. L'arte del ricamo
 - 9.1.1. Origini dell'arte del ricamo
 - 9.1.2. Le prime manifestazioni dell'arte del ricamo
 - 9.1.3. Il ricamo tra gli egizi, i greci e i romani
 - 9.1.4. Il ciclo bizantino e la sua espansione occidentale
 - 9.1.5. Correnti dell'espansione bizantina
 - 9.1.6. Schema cronologico dei procedimenti
 - 9.1.7. Materiali e supporti per il ricamo
 - 9.1.8. Il ricamo nella moda contemporanea

- 9.2. Classificazione del ricamo
 - 9.2.1. In base al rilievo
 - 9.2.2. In base al materiale
 - 9.2.3. In base alla forma
 - 9.2.4. In base al punto
 - 9.2.5. In base al motivo
- 9.3. Punto croce
 - 9.3.1. Storia del punto croce
 - 9.3.2. Materiali per il punto croce
 - 9.3.3. Realizzazione del punto croce
- 9.4. Ricamo a macchina
 - 9.4.1. Macchina industriale
 - 9.4.2. Funzionamento della macchina da ricamo
 - 9.4.3. Realizzazione del ricamo a macchina
- 9.5. Tessitura
 - 9.5.1. Gli albori della tessitura
 - 9.5.2. Classificazione dei tessuti
 - 9.5.3. Tessuto a trama semplice
 - 9.5.4. Tessuto a maglia
 - 9.5.5. Telaio a mano
 - 9.5.6. Telaio meccanico
- 9.6. Il telaio
 - 9.6.1. Storia del telaio
 - 9.6.2. Telai artigianali
 - 9.6.3. Telai industriali
 - 9.6.4. Tessitura al telaio
- 9.7. Il pizzo
 - 9.7.1. Storia del pizzo
 - 9.7.2. Pizzo e ricamo
 - 9.7.3. Stili di pizzo
 - 9.7.4. Tipi di pizzo e punti
 - 9.7.5. Varietà del punto pizzo
 - 9.7.6. Il pizzo nella moda contemporanea

- 9.8. Il merletto
 - 9.8.1. Tipi di merletto
 - 9.8.2. Materiali per la realizzazione di un merletto
 - 9.8.3. Realizzazione del merletto
 - 9.8.4. Il merletto della moda contemporanea
- 9.9. Uncinetto
 - 9.9.1. Storia dell'uncinetto
 - 9.9.2. Materiali per l'uncinetto
 - 9.9.3. Fare l'uncinetto
 - 9.9.4. L'uncinetto nella moda contemporanea
- 9.10. Lavorazione a maglia
 - 9.10.1. Storia del lavoro a maglia
 - 9.10.2. Materiali per la lavorazione a maglia
 - 9.10.3. Realizzazione del lavoro a maglia
 - 9.10.4. Lavorazione a maglia nella moda contemporanea

Modulo 10. Metodi di stampa tessile

- 10.1. Storia dello stampaggio
 - 10.1.1. Storia dello stampaggio
 - 10.1.2. Evoluzione delle stampe
 - 10.1.3. Sistemi di stampaggio
- 10.2. Trattamenti preliminari
 - 10.2.1. Bruciatura
 - 10.2.2. Termofissaggio
 - 10.2.3. Sgommatatura
 - 10.2.4. Raschiatura
 - 10.2.5. Sbiancamento
 - 10.2.6. Mercerizzazione
 - 10.2.7. *Antipilling*
 - 10.2.8. Carbonizzazione
 - 10.2.9. Purga
 - 10.2.10. Lavaggio
 - 10.2.11. Idroestrazione
 - 10.2.12. Asciugatura
 - 10.2.13. Apertura di maglie tubolari

- 10.3. Tintura
 - 10.3.1. Tintura discontinua
 - 10.3.2. Tintura continua
 - 10.3.3. Difetti di tintura scadente
- 10.4. Macchinari
 - 10.4.1. Processi discontinui
 - 10.4.2. Tintura impregnata di Foulard (PAD)
 - 10.4.3. Processi semicontinui
- 10.5. Fattori di produzione
 - 10.5.1. Acqua
 - 10.5.2. Prodotti chimici
 - 10.5.3. Prodotti ausiliari
 - 10.5.4. Coloranti
 - 10.5.5. Enzimi
 - 10.5.6. Sbiancanti ottici
- 10.6. Esempi di processi
 - 10.6.1. Lavorazione del cotone
 - 10.6.2. Lavorazione del poliestere
 - 10.6.3. Tintura della lana
 - 10.6.4. Tintura di fibre acriliche
 - 10.6.5. Schiarimento ottico
- 10.7. Il colore
 - 10.7.1. Studio del colore
 - 10.7.2. Modifica degli attributi del colore
 - 10.7.3. Strumenti per la misurazione del colore
- 10.8. Controllo di qualità dei tessuti tinti
 - 10.8.1. Valutazione visiva del colore
 - 10.8.2. Valutazione della differenza cromatica
 - 10.8.3. Spettrofotometro
 - 10.8.4. Controllo del bagno di tintura
 - 10.8.5. Resistenza del colore
- 10.9. Tinture naturali
 - 10.9.1. Cenni storici sulle tinture naturali
 - 10.9.2. Tinture naturali
 - 10.9.3. Tecniche di applicazione di tinture naturali su diversi materiali e superfici
 - 10.9.4. Tecniche di riserva
 - 10.9.5. Il PH (Potenziale di Idrogeno)
 - 10.9.6. Materiali e strumenti per il laboratorio di tinture naturali
 - 10.9.7. Tecniche di estrazione dei pigmenti
 - 10.9.8. Conservazione delle tinture
 - 10.9.9. Candeggine
 - 10.9.10. Fissanti o mordenti
 - 10.9.11. Intonatori
 - 10.9.12. Piante da tintura
- 10.10. Stampaggio
 - 10.10.1. Tecniche di stampaggio
 - 10.10.2. Materiali per lo stampaggio
 - 10.10.3. Stili di stampaggio
 - 10.10.4. Ricamo e lavorazione del tessuto
 - 10.10.5. Tecniche di ricamo
 - 10.10.6. Ornamenti



Non esiste programma di design tessile più completo di questo: iscriviti subito e potrai scoprirlo in prima persona"

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

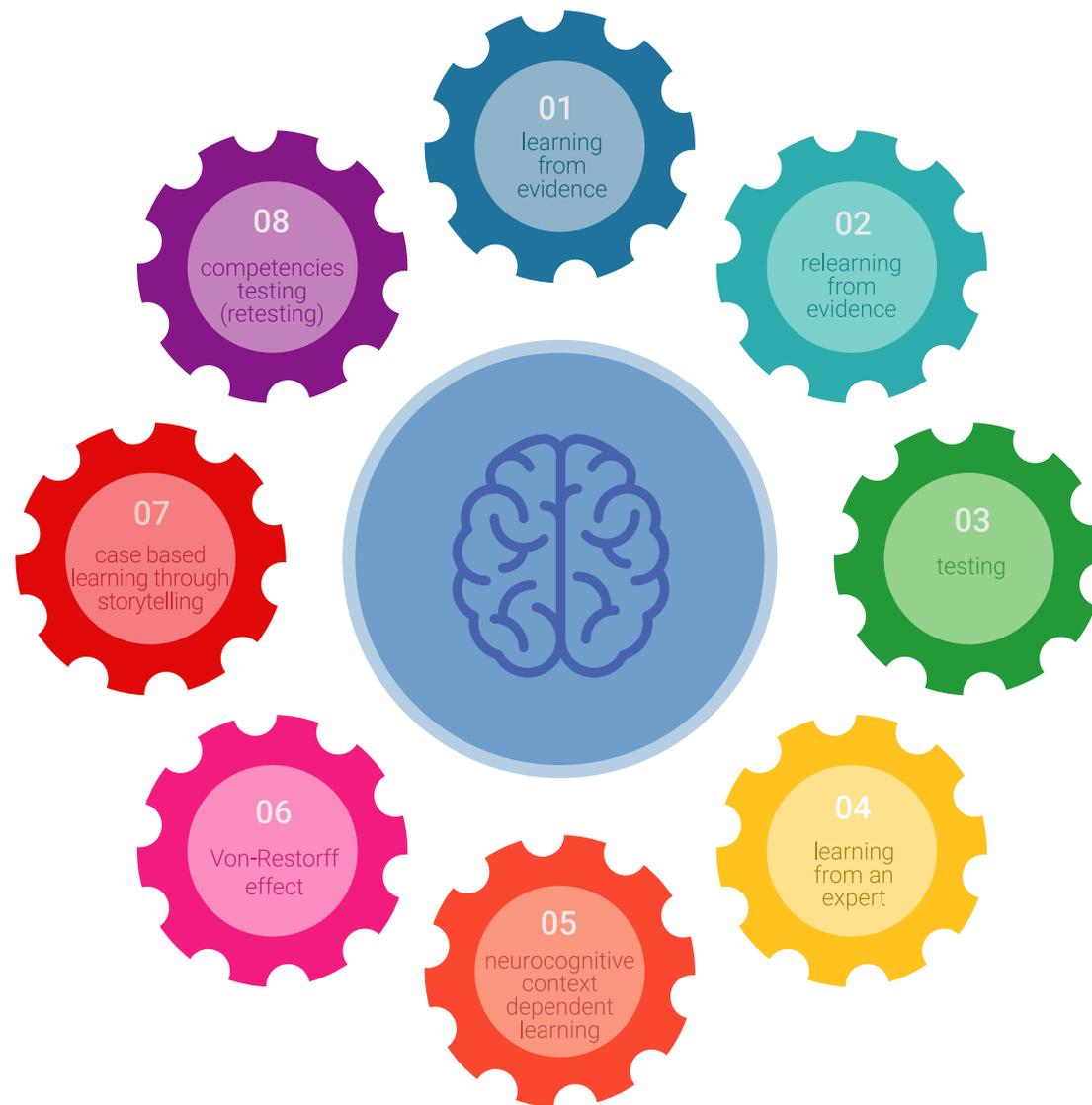
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



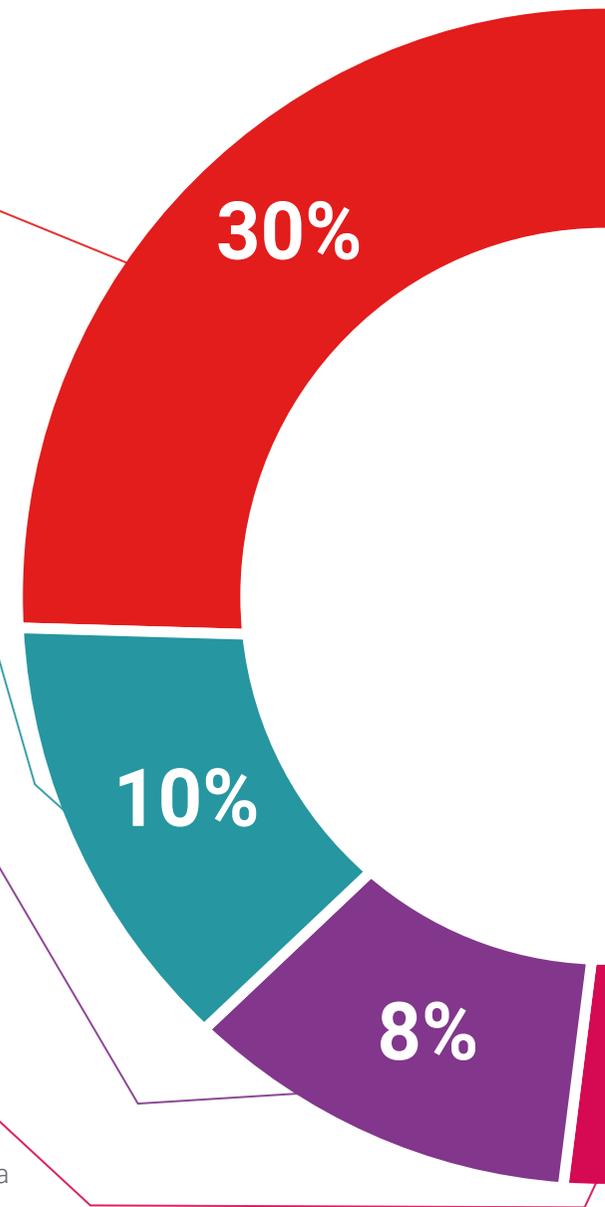
Pratiche di competenze e competenze

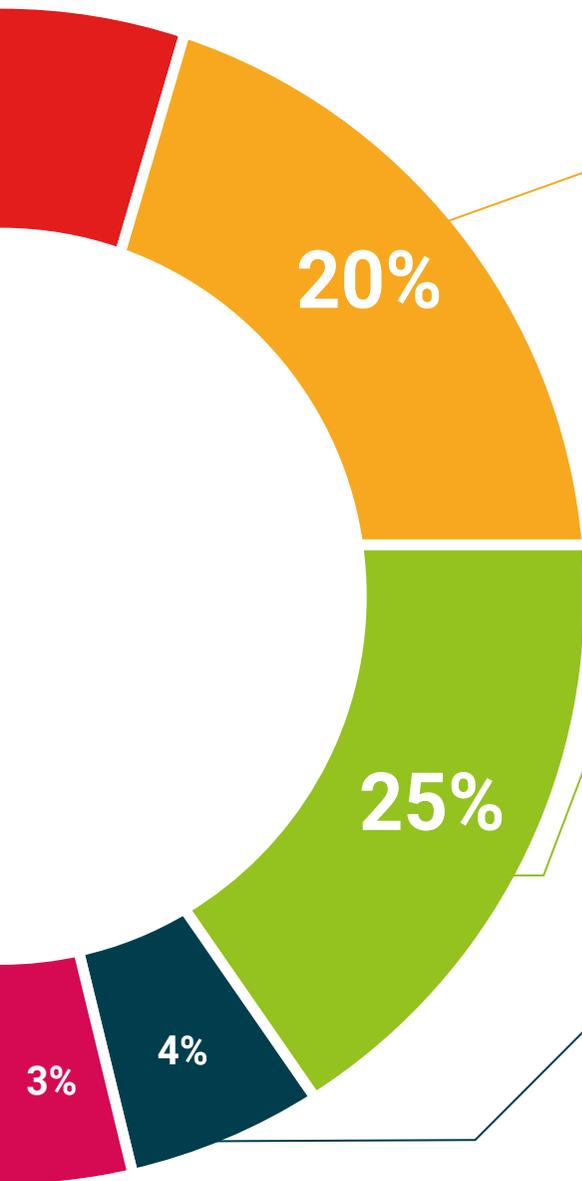
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Master Privato in Design Tessile per la Moda, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

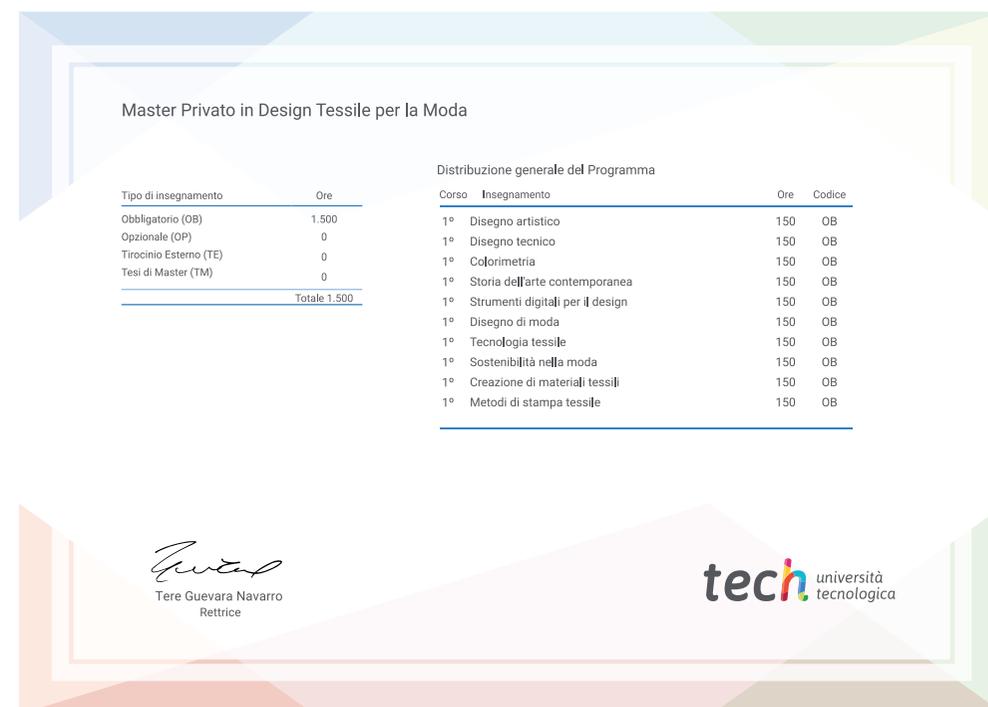
Questo **Master Privato in Design Tessile per la Moda** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Privato in Design Tessile per la Moda**

N. di Ore Ufficiali: **1.500**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Master Privato
Design Tessile
per la Moda

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Design Tessile per la Moda

